Пробудившаяся Нежить

Вариант игровой расы

Туманы цепляются за высокие, обугленные сосны в сердце долины, похожие на когтистые призрачные пальцы, поскольку усиливающийся ветер, дующий через деревья, дает этим миазмам зловещее подобие жизни. И вместе с тем, угрожающие и защищающие от незваных гостей эту обитель смерти, местные хорошо знают злую природу этого леса, и кажется, что сам воздух этого места забирает жизнь у тех глупых смертных, что отправятся внутрь.

Однако, скрюченный дварф по имени Блидвенн вглядывается в непроглядные испарения, текущий от деревьев, его глаза, более привычные к тусклому свету этого места, чем к солнечному свету в более благополучных землях. Разглаживая несколько непослушных прядей на бороде, Блидвенн продолжил нести свою бессменную вахту на протяжении часа, следя за неуловимыми тенями в тумане, выдающими наличие живых существ. Сжимая свой шнурок в румяной, мозолистой руке, дварф вздыхает и медленно встает.

Его острые дварфские глаза остались открытыми, и он замер посереди движения. Движение в туманах, тени, фигура, появляющаяся из леса. Его взгляд рассмотрел одинокий худощавый контур из белых костей на фоне серого тумана. Медленными, скрипящими шагами существо появляется из тумана и движется на стоящего дварфа.

“Это ты, Трескун? ” пророкотал Блидвенн, его молоток внезапно оказался в его больших руках, “Ты видел там что-нибудь?”

“Действительно, друг,” сухо ответил приближающийся скелет, поднимая тусклый, пурпурный драгоценный камень, “Филактерия старого хозяина не так уж и хорошо защищена, как он хотел бы, чтобы мы думали.”

Смерть приходит ко всем множеством различных путей. Также, есть много причин, почему мертвые могут вернуться из могилы. Например - практика некромантии, проклятье земли или некоторые незаконченные дела у свеже ушедших душ дают нежити некое подобие жизни, которую они имели прежде. Вся нежить несет на себе физические или эмоциональные шрамы того, что оборвало их смертную жизнь, хотя некоторые могут быть намного менее глубокими, чем другие.

Умерший и Перерожденный

Не имея, как правило, никаких собственных земель, нежить с пробужденным самосознанием обычно является вечными чужаками, блуждающими по чужой земле. В большинстве культур смертных имеется инстинктивный страх перед смертью и мертвецами, а многие связывают некромантию с темными искуствами. Это создает стену предубеждений и ненависти (зачастую обоснованных), что разумная нежить ненавидит живых, и большинство нежити предпочитает скрывать свою некротическую природу под одеждой, масками и сильными духами, путешествуя по цивилизации.

В зависимости от строения, гуманоидная нежить как правило колеблется в широком спектре от 20 до 300 фунтов, и может обладать пустыми глазницами, цветным магическим пламенем анимуса вместо глаз или смертельно измученными глазами, горящими изнутри пламенем. Волосы (если они вообще у них есть) обычно длинные, темные, испачканные могильной грязью, которую полностью не удалит никакая очистка.

Прислуживание и Свобода

Посмертие - это фактически бессмертие, веская причина, по которой многие смертные зачарователи с определенными моральными установками считают это вполне жизненной альтернативой фактическому умиранию. Однако, это бессмертие имеет цену - чувства и эмоции притупляются, еда и питьё становятся безвкусными, и часто в состоянии нежити соседствуют потакание желаниям и бездумный тяжкий труд на повелителя, у которого, вероятнее всего, в глубине души нет добрых намерений.

Некоторая нежить рождается свободной, в то время как другие зарабатывают ее. Независимо от этого, вся нежить, у которой есть свобода, очень лелеют ее, как напоминание того, что легко могло произойти, не будь они достаточно удачливыми обладать свободной волей, примеры чего имеются в большом количестве на протяжении всей истории. Многие считают своей священной обязанностью освобождать другую порабощенную нежить, или просто убивать их где бы то ни было. Их резоны следующие: вечный покой - награда всем смертным, является более предпочтительным, чем вечное рабство у недальновидного волшебника с манией величия.

Потерянный Дом, Забытое Прошлое

Для многой пробудившейся нежити, прошлое это далекая родина, на которую они, возможно, никогда уже не вернутся, имена и лица, теперь уже частично забытые, и любимые, столь же мертвые, как и они. Мучений от этой потери достаточно, чтобы свести многих с ума, но другие используют этот гнев и боль как источник силы, ведущей их вперед по пути их темной судьбы.

Часто целые страны, обычаи и культуры, которые известны нежити могут уже не существовать, и разумный мертвец может из-за этого вести себя или говорит устаревши. Для такой нежити может быть труднее чем обычно установить связи с современными смертными, и как правило нежити с компаньонами придется преодолеть этот коммуникационный барьер длиной в эпоху.

Имена Нежити

Большинство нежити, пробудившейся с чувствами, предпочитают оставлять имена, которые они носили во время смертной жизни. Другие, однако, забывают свои смертные имена или они теряют для них значение. Эта нежить часто берет прозвища, данные им их бывшими хозяевами, или компаньонами, и считают, что они столь же настоящие, как и имя, данное от рождения любому другому существу.

Примеры имен, полученных таким образом, приведены ниже:

Имена: Стук костей, Спора, Гнилолицый, Ворон, Бич, Резак, Работяга, Грач, Морт, Бледный, Слуга, Рассыпающийся, Тень

Особенности Пробудившейся Нежити

Увеличение характеристик. Ваше Телосложение увеличивается на 1.

Бессмертный мертвец. У вас нет возраста. За некоторое время, энергия некромантии, которая поддерживает вас, излечивает большинство ран, которые вы получаете, примерно так же, как и у смертных, и ваши кости хитов действуют как обычно.

Прошлая жизнь. Выберите другую расу живых, кроме этой. Перед смертью вы были представителем этой расы и являетесь нежитью этой расы. Ваш размер, рост и скорость движения - такие же, как у типичных представителей этой расы. Вы не имеете специальных скоростей движения этой расы (таких как плавание или полет), и, хотя вы можете выбрать, что были представителем подрасы этой расы, вы не получаете выгоду от этого.

Нежить. Поднятые из мертвых в качестве нежити, вы считаетесь нежитью для всех заклинаний и способностей, которые затрагивают нежить. У вас иммунитет к болезням и эффект истощения на один уровень меньше. Вы не обязаны есть или дышать, но Вы можете глотать еду и питье, если хотите. Вместо сна, вы входите в состояние бездействия в течение 4 часов каждый день. Вы не спите в этом состоянии; вы полностью осведомлены о своем окружении и замечаете приближающихся врагов и другие события как обычно.

Тёмновидение. Благодаря энергии некромантии, оживляющей вас, вы в состоянии с большей ясностью воспринимать то, что скрывается в темноте. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и одном языке, доступном для расы, которую вы выбрали в особенности Прошлая жизнь.

Подвиды. Вам доступно три вида пробудившейся нежити на выбор: Скелет, Восставший или Призрак, приведённые ниже.

Скелет

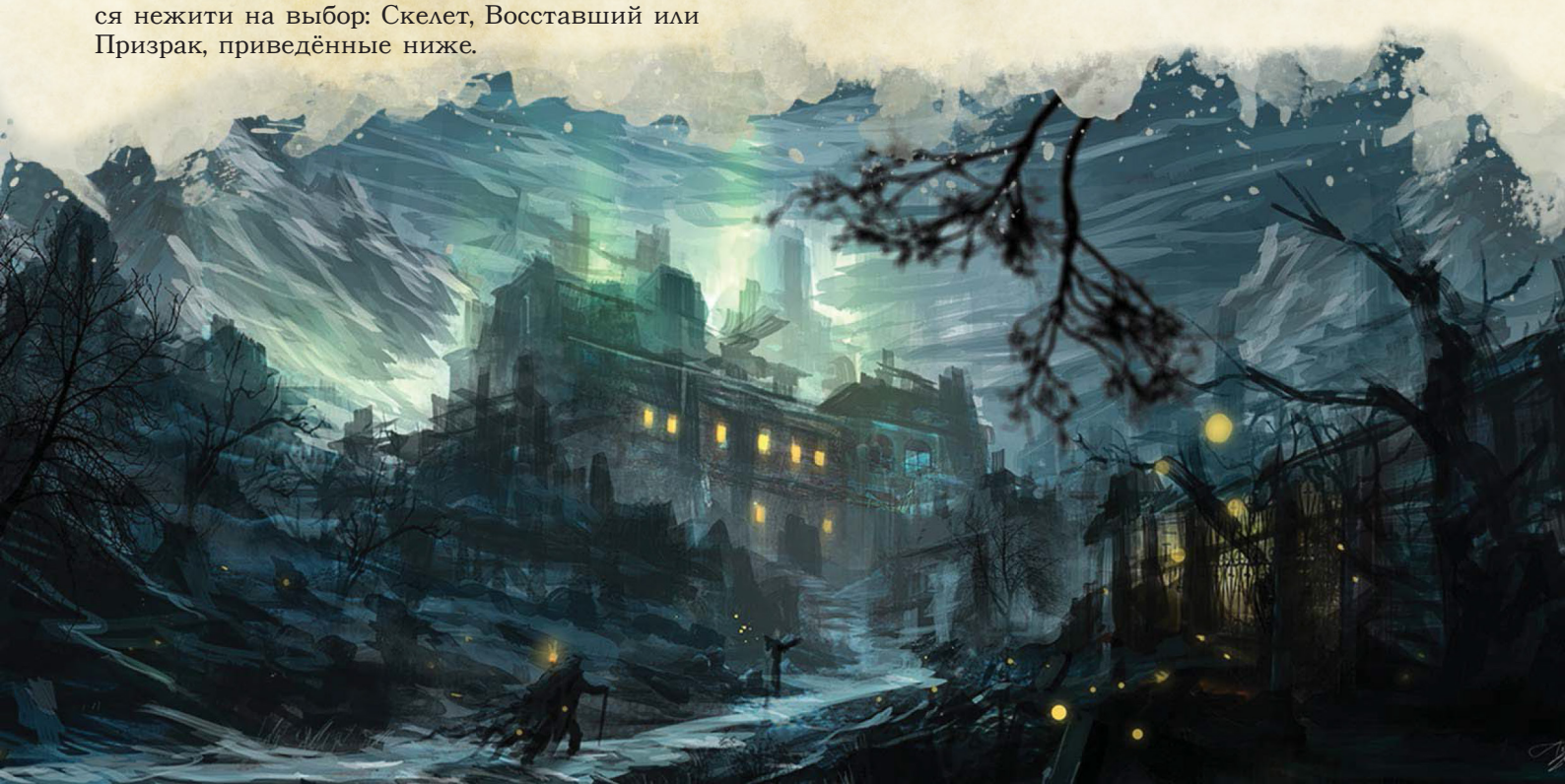
Оживленный остов из сухих костей, лишенных плоти и мускул, вы были, вероятно, пробуждены некромантом или темным, сверхъестественным проклятьем как простой прислужник, лишенный желаний и самосознания. Однако что-то изменилось: возможно, ваш хозяин был убит, земля очищена или вы просто однажды проснулись с фрагментами воспоминаний о вашей прошлой жизни. Независимо от случая, приведшего к обретению фрагментов самосознания и новооткрытой цели, вы решили уйти в необъятный мир, чтобы найти свою новую судьбу.

Увеличение характеристик. Ваша Ловкость или Интеллект увеличены на 2.

Бескровный. У вас иммунитет к урону ядом и состоянию отравлен.

Груда костей. Когда ваши хиты сокращаются до 0, но вы не умерли в результате мгновенной смерти, вы можете сократить хиты до 1 вместо этого. Если вы делаете это, превратитесь в груду костей, считаясь находящимся под эффектом, подобным заклинанию притворная смерть. Находясь в этом состоянии, Вы неспособны перемещаться или совершать действия, кроме как действием закончить этот эффект. Вы не можете использовать эту особенность снова, пока Вы не завершите продолжительный отдых.

Взять кости. Всякий раз, когда обе ваши руки свободны (не включая оснащение щитов), вы можете выбрать использовать свободную руку и бонусное действие, чтобы вырвать одну из Ваших кистей или рук. Если Вы вырываете руку, она считается оружием со свойством фехтовальное, которое наносит дробящий урон 1к6, и вы владеете вашей рукой, в то время как вы орудуете ей. Если вы вырываете кисть, она считается воровскими инструментами или подобным набором простых инструментов, в то время как вы держите её. В любом случае удаленные кисти и руки могут быть снова прикреплены другим бонусным действием.



Восставший

Когда жестокий убийца или зверское преступление убивают невинную душу, наделенную достаточной силой воли, в редких случаях жертва может отказаться стоять в стороне и оставаться мертвой. Вы были созданы не по прихоти смертного мага. Скорее всего, когда вы были убиты, либо бог смерти, мести, или правосудия, либо непосредственно вы, получили достаточно обиды на смерть, чтобы поднять вас из могилы, спустя по крайней мере день (хотя иногда до столетия, если месть все еще актуальна) после того, как вы умерли. Переродившись из-за бессмертной жажды мести, Вы не будете отдыхать, пока ошибки, окружающие вашу смерть, не будут исправлены. Хотя вы внешне кажетесь подобным зомби, с изодранной и гниющей плотью, ваши глаза светятся осмысленной целью, жгучей страстной яростью, которая прожигает всех на вашем пути.

Увеличение характеристик. Ваша Харизма или Сила увеличены на 2.

Вечная месть. Вы всегда знаете общее направление и относительное расстояние до существа на выбор мастера, которое вы ищите, чтобы отомстить за свою смерть, даже если существо и вы находитесь на различных планах существования. Если это существо умирает от вашей руки или чьей-то другой, вы немедленно узнаёте об этом и ваш мастер выбирает другое существо, также ответственное за Вашу смерть для этой особенности, если оно существует.

Устойчивость к ядам. Вы имеете преимущество при спас-бросках против яда, и у вас есть сопротивление к урону ядом.

Неестественная живучесть. Когда ваши хиты падают до 0, вы можете выбрать остаться в сознании вместо того, чтобы упасть без сознания. Если вы делаете это, вы получаете временные хиты, равные вашему полному уровню персонажа. В этом состоянии вы можете совершить действие или бонусное действие в свой ход, но не оба, и вы совершаете спас-броски от смерти в конце своего хода как обычно. Вы можете оставаться в этом состоянии, пока не провалите свой первый спас-броски от смерти (вы падаете на месте без сознания и продолжаете совершать спас-броски от смерти, пока не стабилизируетесь или не поднимете хиты выше 0), или пока не подвергнитесь мгновенной смерти от большого урона. Вы не можете снова использовать это свойство, пока не завершите продолжительный отдых.

Призрак

Задержавшиеся души мертвых и погибших, призраки пробуждаются как слуги могущественными некромантами или удерживаются в мире сами, когда у них есть незаконченные дела, которые они должны все таки завершить. Приключенцы призраки, такие как вы, как правило или скрываются от пробудивших их хозяев, или имеют какие-то незавершенные в их смертной жизни дела, которые требуют, чтобы они всюду странствовали. Если у призрака есть незаконченные дела, они могут принимать множество видов, от защиты кого-то любимого, до бережной охраны особенного предмета и банальной мести.
Призраки являются призрачными и светящимися, но твердые на ощупь, и могут взаимодействовать с предметами как и смертные. Все призраки несут явные и иногда искаженные следы того, что вызвало их смерть, что зачастую тревожит всех, кроме наиболее привычных к этому смертных.

Увеличение характеристик. Ваша Харизма или Мудрость увеличены на 2.

Бескровный. У вас иммунитет к урону ядом и состоянию отравлен.

Полёт. Вы имеете скорость полёта, равную половине вашей скорости ходьбы, округленной в большую сторону до значения, кратного 5 футам.

Иссушающее касание. Ваши безоружные удары наносят некротический урон, а так-же наносят дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Нематериальный шаг. Вы можете проходить сквозь других существ и объекты, кроме физических преград (таких как стены или потолки), как будто они являются трудным ландшафтом. Раз за короткий отдых, вы можете пройти до 10 футов через физические преграды (рассматривая их как трудный ландшафт) частью вашего движения. Вы получаете 1к10 урона силовым полем, если заканчиваете свой ход в объекте или преграде, и будете немедленно вытеснены в ближайшее свободное пространство, если находились внутри преграды.

Дополнительные черты

Если ваш мастер позволяет использовать черты из главы 6 *Книги Игрока*, ваш персонаж призрак получает доступ к следующей особой черте.

Когда Вы берете эту черту, выберите либо Обаяние, либо Мудрость в качестве вашей базовой характеристики, и вы накладываете любые заклинания, полученные этой чертой на самых низких уровнях.

Призрачная магия

Требование: *Пробудившаяся нежить (призрак)*

Ваша душа особо сильна и Вы можете направлять ее силу в подобие магии смертных. Каждый день вы можете наложить три из следующих заклинаний: *мерцание*, *катапульта* (*Элементальное зло. Путеводитель Игрока*, страница 15), о*чарование личности*, *ужас* и *невидимость* (только на себя). Вы восстанавливаете способность накладывать эти заклинания, когда Вы завершаете длительный отдых.

Credits

Перевод: FtZ
Шрифты: Dungeons_ru

Photoshop & design by /u/the_singular_anyone

Visit Walrock Homebrew for more!
http://walrock-homebrew.blogspot.com

Art by Erik Rönnblom, Adam Badowski, Tamer Karataş, Adam Paquette, Michael Jaecks, Zhou Shuo, Eva Widermann, and Tyler Jacobson

Thanks to the kind folks of reddit, and to /u/skybug12 for his Photoshop guide!

ДЕЛО ЖИЗНИ И СМЕРТИ

Смерть не обязана быть концом для персонажа, заинтересованный мастер может позволить погибшему персонажу подняться из могилы в качестве нежити, заменяя расу персонажа и особенности подрасы на приведенные здесь.

И наоборот, персонаж нежить может захотеть вернуться к своей смертной жизни. Это может быть достигнуто только с помощью заклинания истинное воскрешение и, опять таки, с разрешения мастера. Персонаж, возвращающийся к своей смертной жизни, заменяет свою расу пробудившейся нежити и подрасу на те, что они выбрали для своей особенности Прошлая Жизнь, теряет все особенности и способности, связанные с тем, что он был пробудившейся нежитью, и вместо них получает способности, типичные для представителя его новой расы.